S.T.A.L.K.E.R.

DAS BRETTSPIEL

ERWEITERTE ZIELE: REGELN UND MISSIONSLEITFADEN

SPIELMATERIAL

* Die Inhalte der Missionsschachteln sind auf den Seiten 6 und 7 des Handlungsbuchs für „Erweiterte Ziele“ zu finden (hinten in „Erweiterte Ziele: Regeln und Missionsleitfaden“).

KARTEN

Standardkarten

10 Waffenkarten

4 Anomaliekarten

9 Kontaktkarten

20 Schatzkistenkarten

Kleine Karten

8 Artefaktkarten

Große Karten

4 Gegnerkarten

1 Hilfekarte

4 Stalkerkarten

AUS PAPIER

1x Erweiterte Ziele: Regeln und Missionsleitfaden/ Handlungsbuch

4 Aufklebersets

MARKER

5 Beutemarker

13 TP-Verlust-Marker (Gegner)

1 Universal-Aufmerksamkeitsmarker

FIGUREN

4 Stalkerfiguren

1 Magnetwürfel

SONSTIGES

9 Spielplanteile

6 Missionsschachteln*

S.T.A.L.K.E.R. DAS BRETTSPIEL ERWEITERTE ZIELE

Die Schachtel von „Erweiterte Ziele“ enthält zusätzliches Spielmaterial und Handlungsstränge für S.T.A.L.K.E.R.: DAS BRETTSPIEL. Sobald ihr die Schachtel öffnet, dürft ihr die Komponenten gemäß den folgenden Regeln zum Hauptspiel hinzufügen:

1. Fügt alle 4 Stalkerkarten den Stalkern aus dem Hauptspiel hinzu. Falls ihr mitten in einer Kampagne seid, dürft ihr einen oder mehrere Stalker durch neue ersetzen.
2. Fügt alle 10 Waffenkarten dem Waffendeck hinzu. Ihr könnt sie entsprechend den normalen Regeln erhalten.
3. Fügt alle 4 Anomaliekarten dem Anomaliedeck hinzu. Sie können euch im Rahmen der normalen Regeln begegnen (z. B. können sie während einer Mission oder eines „Überleben in der Zone“-Szenarios als zufällige Anomalie eines bestimmten Typs gezogen werden).
4. Nehmt euch die Kontaktkarten **C31**, **C32**, **C33**, **C34** und **C35** und legt sie in euer Lager. Es handelt sich um neue Auftragskarten, die ihr während der Zonenerkundung auswählen dürft. Fügt die verbleibenden Kontakte dem Kontaktdeck hinzu. Ihr könnt sie zu einem späteren Zeitpunkt während der Kampagne freischalten.
5. Fügt alle 8 Artefaktkarten dem Artefaktdeck hinzu. Ihr könnt sie entsprechend den normalen Regeln erhalten.
6. Fügt alle 4 Gegnerkarten dem Gegnerdeck hinzu. Ihr könnt ihnen während „Überleben in der Zone“-Szenarien begegnen.
7. Fügt die Magnetwürfel-Hilfekarte den Hilfekarten hinzu.
8. Fügt alle 9 Spielplanteile den Spielplanteilen aus dem Hauptspiel hinzu. Die Spielplanteile aus „Erweiterte Ziele“ haben folgende Nummern: **31/34**, **32/43**, **33/48**, **35/36**, **37/44**, **38/45**, **39/46**, **40/47** und **41/42**.
9. Legt alle Marker in die entsprechenden Fächer der Aufbewahrungshilfe für Marker.

Falls ihr die Inhalte von „Erweiterte Ziele“ später wieder aus dem Hauptspiel entfernen wollt, könnt ihr alle Karten aus der Erweiterung leicht an der Markierung „SG“ (für „Stretch Goals“, also „Erweiterte Ziele“) in einer der Ecken erkennen.

Zusätzliche Stalkerfiguren

Ab sofort stehen euch 4 neue Stalkerfiguren zur Verfügung. Verwendet einfach die, die euch am besten gefallen!

Magnetwürfel

Der Magnetwürfel ersetzt den standardmäßigen Anomalie-Würfel beim Interagieren mit Anomalien. Je eins der -Symbole und -Symbole wurden durch ein und eine leere Seite ersetzt, was neue Möglichkeiten eröffnet und für eine absichtlich ungleichmäßige Verteilung der Würfelergebnisse sorgt.

Ihr dürft den Magnetwürfel in jeder Mission bzw. jedem ÜZ-Szenario verwenden. Legt dazu einfach den Magnetwürfel und die dazugehörige Hilfekarte bereit und wendet die entsprechenden Regeln im Spiel an.

Geschichten C und D

Die Schachtel von „Erweiterte Ziele“ fügt zwei zusätzliche Geschichten hinzu, die je 3 Missionen umfassen. Ihr könnt sie eurer Partie hinzufügen, nachdem ihr die Missionen **A3** und **B3** erfolgreich abgeschlossen habt. Um sie hinzuzufügen, aktualisiert eure Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 24. „Mission **C1** Riskantes Geschäft“
- 36. „Mission **D1** Schrei nach Hilfe“

Wenn ihr mit dem Spielen der Geschichten aus „Erweiterte Ziele“ beginnt, empfehlen wir, die Missionsschachteln aus dem Hauptspiel in der Schachtel von „Erweiterte Ziele“ aufzubewahren und die Missionsschachteln aus „Erweiterte Ziele“ im Spielkarton des Hauptspiels.

Schatzkisten

Es gibt 4 neue Beutemarker, die verschlossene oder nur unter bestimmten Bedingungen zu öffnende Kisten mit (wahrscheinlich) erfreulichem Inhalt repräsentieren. Sie unterliegen allen normalen Regeln für , aber wenn ihr einen ausführt und es sich um eine Kiste mit dem Symbol handelt, müsst ihr einen zusätzlichen Preis bezahlen, um die Kiste zu öffnen. Falls ihr die Kiste nicht öffnen wollt oder könnt, legt sie aufgedeckt zurück auf ihr Feld. Sie darf später erneut ausgeführt werden.

Wenn ihr eine Kiste erfolgreich öffnet, zieht 1 Schatzkistenkarte und nehmt euch die darauf aufgeführten Belohnungen. Falls Belohnungen nicht verfügbar sind (z. B. weil ihr die aufgeführten Gegenstände bereits habt), erhaltet ihr nur die verfügbaren Belohnungen.

Wurde die Kiste vielleicht schon geöffnet?

- **Verstrahlte Kiste** – Du musst deine Strahlungsdosis um 5 (kann durch deine Montur verringert werden) erhöhen, um die Kiste zu öffnen.
- **Verschlossene Kiste** – Du musst 1 deiner Zugmarker wie beim Durchführen einer einmal nach unten schieben, um die Kiste zu öffnen.
- **Kiste mit Geheimfach** – Du musst 1 ablegen, um die Kiste zu öffnen.
- **Tüftlerkiste** – Du musst 1 aus deinen Taschen ablegen, um die Kiste zu öffnen.

Die meisten Schatzkistenkarten werden nur einmal verwendet und nach dem Öffnen aus dem Spiel entfernt, da sie sehr wertvolle Belohnungen enthalten können.

GLOSSAR DER AUFSTELLER

In dieser „Erweiterte Ziele“-Schachtel tauchen neue Gegner und Anomalien auf. Hier seht ihr, welche Aufsteller sie repräsentieren.

GEGNER

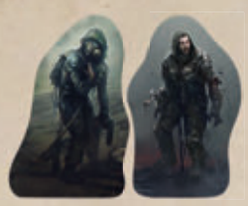
6 Nager
(Scharrer)

5 Hunde
(Pseudohund, Scharrer)

2 Blutsauger
(Marschland-Blutsauger)

2 Gewimmel
(Das Schwarmgewimmel)

1 Izlom (Erboster Izlom/In die Enge getriebener Izlom)



8 Zombies
(Zorniger Zombie)

4 Militärgegner
(Krankenhausverteidiger)

2 Gegner in Panzerung
(Söldner in Panzerung)

2 Banditen – MG
(Söldner-Heckenschütze)

8 Banditen
(Banditenveteran)

ANOMALIEN

3x Elektrisch
(Lichtbogen, Elektrosteine)

3x Feuer
(Lavalampe)

3x Chemisch
(Toxische Wolke)

3x Gravitativ I
(Eisenwind)

2x Raum
(Portal)

MITWIRKENDE

Das Spiel ist Łukasz Orwat gewidmet, dem Besten von uns. Auf dass wir uns wiedersehen.

Ein Spiel von: Paweł Samborski

Basiert auf den S.T.A.L.K.E.R.-Spielen von GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

„Erweiterte Ziele"-Design von: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Tests und Entwicklung: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Paweł Samborski

Internes Testen: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach, Wojciech Frelich, Michał Ozon

Narratives Design: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski

Geschrieben von: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Aufbereitung: Matt Click, Daniel Morley

Lektorat: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Frederick Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Leitung Grafik: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafikdesign: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Illustration: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Charakterdesign: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D-Modelle: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produktion: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Team von GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Moralische Unterstützung: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Besonderer Dank: Grzegorz Cichoszewski und das 7siekier-Team, Aleksander Soból, Maciej Szwaba, Krystian Łuszacki. Und alle, die uns während der Entstehung und Entwicklung des Spiels unterstützt haben!

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Version: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Christina Milner, Miriam Weichselsdorfer

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Tomasz Ozdoba, Patrycja Marzec

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Alexander Bolotin

S.T.A.L.K.E.R. UND GSC GAME WORLD
SIND EINGETRAGENE MARKEN.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Riskantes Geschäft
Prolog

Ein altes Sprichwort besagt: „Wenn du einen Freund verlieren willst, leih ihm Geld." Aber in Bezug auf deinen alten Kumpel Hyäne hat sich das nicht bewahrheitet. Im Gegenteil, er kommt ständig wieder an – für gewöhnlich, um sich noch mehr Geld zu leihen. Die Sache ist, er ist Unternehmer. Ist immer an irgendeinem lukrativen neuen Projekt dran, um Profit zu machen, „das Geld in Bewegung zu halten", wie er sagt. Kurz, er ist ein gerissener Mistkerl. Das Ding ist, dass seine Geschäfte manchmal echt aufgehen. Der Mann ist ein wandelndes Casino!

Das letzte Mal, als dein „Lieblingsunternehmer" vorbeischaute, war dir nach einer Runde Roulette. Du hast nicht mal richtig zugehört, als Hyäne dich mit seinem neuesten Sales Pitch umgarnte. Irgendwas mit abgefangenen Funksignalen, gefälschten Sprengsätzen und ahnungslosen Trotteln, die den Unterschied zwischen „brennbar" und „entflammbar" nicht kennen. Eine richtig gute Chance, so sein Versprechen. Der Deal? 20.000 Kupons und die Aussicht, daraus in gerade mal zehn Tagen das hübsche, runde Sümmchen von 100.000 Kupons zu machen. Ob er da übertrieben hat? Scheiße, ja, mit Sicherheit. Aber selbst ein nur halb so großer Gewinn würde deine Laune um einiges heben. Also hast du ihm das Geld mitgegeben.

Jetzt ist es an der Zeit, deine Rendite aus diesem riskanten Geschäft einzufahren. Hyäne hat dir einen Treffpunkt genannt, der in der Nähe des einzigen vernünftigen Krankenhauses in der Zone liegt. Die private Einrichtung nimmt jeden auf, der es sich leisten kann, und verfügt über eine gut ausgestattete – und gut bewachte – Krankenstation. Wie auch immer, so wie du Hyäne und seine Projekte kennst, wird er kaum Gewinne erzielt haben, ohne dass jemand anders dafür Verluste gemacht hat. Es wäre klug, auf alles vorbereitet zu sein. Zum Beispiel auf verärgerte Kunden oder wütende Geschäftspartner.

Zusammenfassung der Mission:

Ihr müsst Hyäne treffen, um das versprochene Geld abzuholen. Da seine „Projekte" meist nicht ganz legal sind, könnte er inzwischen ein gesuchter Mann sein, hinter dem ein bewaffnetes Kommando her ist.

Nehmt die Missionsschachtel **C1** „Riskantes Geschäft" aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone", Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Als du dich dem Treffpunkt näherst, hörst du aus der Ferne Schüsse und … Geheule? Jemand mit weniger Erfahrung würde jetzt sein Schicksal und diesen elenden Mistkerl verfluchen, der sich mal wieder Ärger einfangen musste, aber du seufzt nur. Du wolltest Roulette spielen. Und diesmal wird eben mit Kugeln gespielt.

In der Nähe raschelt es im Gebüsch. Eine gekrümmte Gestalt fällt heraus auf den Gehweg und dir vor die gezogene Waffe. Das dir bekannte Gesicht verzieht sich zu einer schmerzverzerrten Grimasse, als Hyäne loshustet. Blut läuft ihm das Kinn hinunter und tropft rot auf seine Jacke. Ein grässlicher Fleck in derselben Farbe breitet sich an seiner linken Flanke aus.

„Oh, die haben mich voll erwischt“, stößt er hervor, während du seine Wunde verbindest. „Der armselige Lumpen wird mich nicht lang am Leben halten. Willst wohl dein Geld sehen, was? Ich hab’s in Sicherheit gebracht. Aber bring mich erst ins Krankenhaus, bevor wir über Geld reden – und ich hoffe, du hast fünf bis zehn Riesen für die Aufnahme dabei, sonst haben wir ein Problem. Jetzt schnell, hinter uns ist ’ne ganze verfluchte Einheit her. Wir müssen sie abschütteln, sie dazu bringen, sich aufzuteilen. Dann können wir …“ Hyäne macht eine Pause, um noch mehr Blut zu spucken. „Dann kannst du versuchen, die elenden Hunde einzeln umzulegen.”

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **28**, **33**, **34**, **35** und **45** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **C1**.
- Nehmt die Karten **C1-01a (Missionsziel)** und **C1-02a (Verwundete Hyäne)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan. Legt 3 ■ auf die Karte **C1-01a** und 6 ■ auf die Karte **C1-02a**. Bei Spielen mit nur 1 oder 2 Stalkern legt 1 ■ zusätzlich auf die Karte **C1-02a**.
- Nehmt die Karte **C1-03a** (Holzbrücke) und legt sie neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: **C1-04a**, **C1-05a**, **C1-06a**, **C1-07a**, **C1-08a**, **C1-09a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Nehmt die Anomaliekarte „Toxische Wolke” und legt sie neben den Spielplan.
- Zieht 1 zufällige chemische Anomalie-Überlagerung (**1**, **4** oder **12**) und legt sie so auf den Spielplan, dass die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigt.
- Legt 1 ■ ins Zentrum der Anomalie-Überlagerung. Dann stellt den entsprechenden Anomalie-Aufsteller darauf.

Umgebungsdeck

Missionsziel

Verwundete Hyäne

Holzbrücke

Anomalie „Toxische Wolke“

3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt“ markierte Feld.
- Nehmt 1 Banditen-Aufsteller mit Schrotflinte und stellt ihn auf das als „Startpunkt“ markierte Feld. Er repräsentiert Hyäne und belegt keinen Platz auf Feldern.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Zorniger Zombie“ aus der Missionsschachtel **C1** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt die Gegnerkarte „Söldner-Heckenschütze“ aus der Missionsschachtel **C1** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 2.
- Nehmt die Gegnerkarte „Söldner“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 2.
- Nehmt 8 Zombie-Aufsteller. Stellt 5 davon auf die mit markierten Felder und 3 neben den Spielplan.
- Nehmt 2 Banditen-Aufsteller mit MG und stellt sie neben den Spielplan. Sie repräsentieren die Söldner-Heckenschützen.
- Nehmt 4 Militärgegner-Aufsteller und stellt sie neben den Spielplan.

Beute ?:

- Nehmt 13 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Unbekannt-Marker ?:

- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und legt sie in einem Stapel auf das in der Abbildung mit „6 ?“ markierte Feld:
  - » 4 - × X, 2 × ●, × ●
- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und legt sie in 2 Stapeln mit je 4 Markern wie vorgegeben unten auf den Spielplan:
  - » Einzelner Stalker: 3 × X , 4 × ●, 1 × ●
  - » 2 Stalker: 2 × X, 3 × ●, 1 × ●, 2 × ●
  - » 3 Stalker: 1 × X , 2 × ●, 2 × ●, 3 × ●
  - » 4 Stalker: 3 × ●, 2 × ●, 3 × ●

Sonstige Marker:

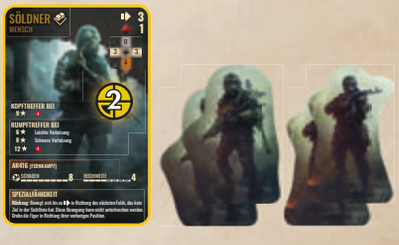
- Nehmt 6 Instabilitätsmarker aus der Missionsschachtel **C1** und verteilt sie wie vorgegeben und mit der Zahl nach oben zufällig auf die Plätze auf den Überlagerungskarten **C1-04a**, **C1-05a** und **C1-06a**. Die dazugehörigen Regeln werden auf der Karte **C1-03a** beschrieben.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **C1**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **VIII** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck



Riskantes Geschäft
Epilog

Du hast getan, was du konntest. Hyänes Schicksal liegt jetzt in den Händen der besten Knochensäger der Zone – zumindest hast du dafür gezahlt. Ganz genau, statt deinen Gewinn abzuholen, hast du jetzt sogar noch mehr Geld investiert. Wenigstens bist du heil aus der Sache rausgekommen. Und diese heulenden Hohlköpfe von Banditen würden es nie wagen, das Krankenhaus anzugreifen.

Jetzt heißt es untertauchen und abwarten. Vielleicht kannst du eines von Hyänes Verstecken aufsuchen, um da die Zeit totzuschlagen? Dein Geld wirst du dort höchstwahrscheinlich nicht finden, aber vielleicht findest du etwas über diese verfluchte „Geschäftsidee" heraus, die er hatte.

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **C1** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarten „Zorniger Zombie" und „Söldner-Heckenschütze" hinzufügt.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- Aktualisiert eure Errungenschaften auf der Zonenkarte mit dem Aufkleber **32** „Blutiges Geld".
- 25. „Mission **C2** Zahltag"
- 27. „Hyänes Versteck"
- Falls ihr die Karte „Tagebuch eines alten Mannes" habt, 28. „Verspätete Post"

Legt alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **C1**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Zahltag
Prolog

Es ist an der Zeit, nach deinem guten Freund Hyäne zu sehen.
So wie du den Bastard und sein flinkes Mundwerk kennst, schlürft er schon wieder Hühnerbrühe
und macht einen auf Mitleid, damit irgendeine arme Krankenschwester ihn noch mal badet.
Lässt sich's gut gehen, während du noch immer nichts von dem vielen Geld gesehen hast,
das dir zusteht. Aber du wirst ihn für den ganzen Mist zahlen lassen und noch eine kleine Gebühr
draufsetzen. Du musst nur zum Krankenhaus.

Der Weg dorthin ist fast schon komfortabel, zumindest wenn man bedenkt,
dass das hier die Zone ist: nicht viel Strahlung, kaum Anomalien
und es gibt zwar viele Zombies, aber man kann ihnen leicht aus dem Weg gehen.
Auch der gute alte Izlom dürfte dich in Ruhe lassen, sofern er nicht gestört wird.
Es ist geradezu ein Spaziergang, wenn man nicht von einer Horde heulender
Banditen verfolgt wird. Und diesmal wartet am Ende des Weges deine Belohnung.

Zusammenfassung der Mission:

Diese Mission findet in derselben Gegend statt wie Mission **C1**. Die Strahlung ist hier relativ gering. Es gibt eine Menge fieser Zombies, aber nichts, was ein präziser Kopfschuss nicht lösen könnte. Falls ihr euch aus irgendeinem Grund mit dem Izlom anlegen wollt, denkt daran, dass er nicht mit belegt werden kann.

Nehmt die Missionsschachtel **C2** „Zahltag" aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone", Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Als du beim Krankenhaus ankommst, merkst du sofort, dass etwas nicht stimmt. Ärzte und Söldner laufen am Eingang herum, gehen hinein und hinaus. Eine Frau im weißen Kittel kommt auf dich zu.

„Sie sind sicher wegen unseres Patienten mit der abdominalen Schusswunde hier. Ich bin Dr. Valentine, leitende Chirurgin." Sie kommt zur Sache, ohne um den heißen Brei herumzureden. Hyäne ist tot. Aber er ist nicht an seinen Verletzungen gestorben, sondern wurde ermordet. Tatsächlich ist das alles erst vor einer halben Stunde passiert. Der Täter ist ein von der Einrichtung angeheuerter Kämpfer. Er hat zwei andere Wachen verwundet, bevor er geflohen ist … Dir wird klar, dass alles weg ist. Dein verfluchtes Geld ist futsch. Könnte Hyäne jemandem verraten haben, wo das Geld – dein Geld – versteckt ist? Wenn das kein erstklassiges Motiv für einen Mord ist … Du musst versuchen, das Schwein in die Finger zu kriegen. Es ist deine letzte Chance. Als hätte Valentine deine Gedanken gelesen, bietet sie dir eine Möglichkeit, dich von deinem Verlust zu erholen.

„Wie Sie sich denken können, ist das Sicherheitspersonal im Krankenhaus momentan sehr beschäftigt. Aber Sie sind doch Stalker, nicht? Vielleicht können Sie den Täter aufspüren. Wir würden beide davon profitieren. Wenn Sie zurück sind, können wir über eine Rückerstattung sprechen, da die Behandlung Ihres Freundes so … erfolglos verlaufen ist. Als Erstes sollten Sie vielleicht die persönlichen Sachen des Mörders durchsuchen … Zum restlichen Krankenhaus haben Sie aber keinen Zutritt. Meine Patienten sollen nicht erneut gestört werden."

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **28**, **35**, **43**, **44** und **45** und platziert sie wie vorgegeben.

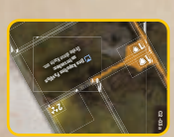
2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **C2**.
- Nehmt die Karten **C2-01a (Missionsziel)** und **C2-14a (Das Krankenhaus und der Außenbereich)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt die Karte **C2-02a (Krankenhauspatrouille)** und legt sie neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: **C2-05a**, **C2-06a**, **C2-07a**, **C2-08a**, **C2-09a**, **C2-10a**, **C2-20a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Nehmt die Anomaliekarte „Toxische Wolke" und legt sie neben den Spielplan.
- Zieht 1 zufällige chemische Anomalie-Überlagerung (**1**, **4** oder **12**) und legt sie so auf den Spielplan, dass die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigt.
- Legt 1 ins Zentrum der Anomalie-Überlagerung. Dann stellt den entsprechenden Anomalie-Aufsteller darauf.

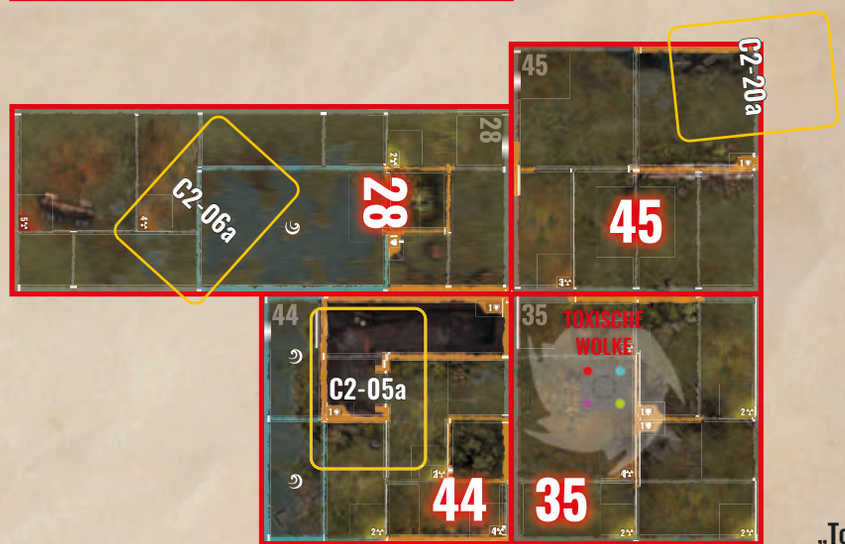


Umgebungsdeck

Das Krankenhaus und der Außenbereich

Missionsziel

Krankenhauspatrouille



Anomalie „Toxische Wolke"

3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt“ markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Zorniger Zombie“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt 8 Zombie-Aufsteller. Stellt 5 davon auf mit markierte Felder und 3 neben den Spielplan.

Beute :

- Nehmt 12 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Unbekannt-Marker :

- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und platziert sie wie vorgegeben in 2 Stapeln mit je 4 Markern auf dem Spielplan:
  - » Einzelner Stalker: 4 × X, 3 × , 1 ×
  - » 2 Stalker: 3 × X, 3 × , 2 ×
  - » 3 Stalker: 1 × X, 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalker: 4 × , 4 ×

Sonstige Marker:

- Nehmt die 3 aus der Missionsschachtel **C2** und legt sie wie vorgegeben zufällig auf den Spielplan.
- Nehmt einen „Gegner mit Panzerung”-Aufsteller und stellt ihn auf das mit markierte Feld. Er repräsentiert die Krankenhauspatrouille.
  Die dazugehörigen Regeln werden auf der Karte **C2-02a** beschrieben.
- Legt 2 wie vorgegeben auf den Spielplan.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **C2**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **VII** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Verlorene Gebiete:

- Ihr könnt dieser Mission kein verlorenes Gebiet hinzufügen.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck

Zahltag
Epilog

Normalerweise bist du kein Typ, der vorgegebene Pfade beschreitet. Aber wie es aussieht, wirst du das Krankenhaus wieder einmal verlassen, ein paar Tage Däumchen drehen und dann zurückkommen, um dein nächstes Einkommen zu sichern. Du kommst dir schon vor wie ein Angestellter. Aber zu einem gut bezahlten Auftrag sagst du nicht Nein. Schließlich hast du dich noch nicht von dem Fehler erholt, auf Hyänes „Investitionstipp" zu hören.

Die Sache ist ganz einfach. Valentine hat keine Lust mehr auf ihren nervigen Nachbarn und will das Problem mit dem Izlom ein für alle Mal lösen. Zufällig bist du die einzige Person, die dessen Höhlenlabyrinth je freiwillig betreten hat. Du weißt, wie die Teleportationsanomalie funktioniert. Und du hast dich insgesamt als recht geschickt darin erwiesen, am Leben zu bleiben. Die Ärztin hat dich gebeten, eine kleine Einheit zu leiten und den Mutanten entweder zu töten oder einzufangen. Wie genau stellt sie sich Letzteres vor? Keine Ahnung. Aber sie zahlt gut, also wirst du dir wohl etwas einfallen lassen.

Valentine braucht Zeit, um den Einsatz vorzubereiten. In der Zwischenzeit könntest du eine kleine Besorgung für sie machen und etwas aus dem mobilen Labor holen, das ziemlich weit weg liegt. Etwas, das laut Valentine den Verlauf der anstehenden Aufgabe ändern könnte. Oder du könntest dir einfach ein paar Drinks genehmigen.

Da ist nur dieser eine Gedanke, der dir keine Ruhe lässt, wie eine störrische Fliege, die dir um den Kopf schwirrt. Was genau hast du mit dem Mutanten vor? Schädlingsbekämpfung? Trophäenjagd? Oder ist es doch vorsätzliche Tötu… Du schüttelst den Kopf und der Gedanke fliegt brummend davon.

Szenariobelohnungen:

- Nehmt alle Ausrüstungskarten und Kupons aus der Missionsschachtel **C1** und legt sie in euer Lager.
- Falls ihr die Missionsereigniskarte **VI** habt, erhaltet ihr 7500 ₹.
- Markiert Mission **C2** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 26. „Mission **C3** Jagd auf die Bestie"
- Falls ihr die Karte „Tagebuch eines alten Mannes" habt, 28. „Verspätete Post"
- Falls sich **kein** ■ auf der Karte **C2-02a** befindet, 29. „Krankenhausdienstleister"
- Falls ihr die Missionsereigniskarte **VI** habt, 30. „Zu viel gesagt"
- 31. „Mobiles Labor"
- Aktualisiert euren Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld":
  - » Falls ihr die Karte „Ein verstörendes Bild" oder die Karte „Forschungsprotokoll" habt, markiert das 2. Kästchen.
  - » Falls ihr die Missionsereigniskarte **VI** habt, markiert das 3. Kästchen.
  - » Falls ihr die Karte **C2-04a** habt, markiert das 4. Kästchen.

Legt alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **C2**.

Nehmt die Missionsschachtel **C3** „Jagd auf die Bestie" und legt die Gegnerkarte „Erboster Izlom" und die 4 Anomalie-Zentrum-Marker hinein.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Jagd auf die Bestie
Prolog

Der Bildschirm deines PDA leuchtet auf. Wie üblich fasst Valentine sich kurz und wählt jedes Wort mit kalter, ökonomischer Präzision, als würde sie mit einem Skalpell tippen.

„Dr. Valentine hier. Vorbereitungen abgeschlossen. Mutant zeigt völlig neues Aggressivitätsniveau und gefährdet unmittelbar den Klinikbetrieb. Bereiten Sie sich entsprechend vor. Bitte um Bestätigung der Ankunftszeit.“

Ein paar Sekunden später leuchtet der Bildschirm erneut auf. Diese Nachricht klingt weniger formell. Die ganzen Sätze wirken vergleichsweise persönlich, ja fast herzlich.

„Ich arbeite an dem erwähnten Projekt, das Ihren Job leichter machen dürfte. Welches Kaliber benutzen Sie? Dr. Valentine“

Wenn der Izlom jetzt noch aufgebrachter ist, wirst du jede Hilfe brauchen können. Du schaust auf deine Waffe und fragst dich, ob überhaupt irgendetwas anderes als ein schweres Maschinengewehr die dicke Haut des Mutanten durchdringen kann. Tja, du solltest dich langsam bereitmachen. Du wirst schon sehen, was passiert. Hopp, hopp, die Arbeit ruft, Schätzchen!

Zusammenfassung der Mission:

Nehmt die Missionsschachtel **C3** „Jagd auf die Bestie” aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Falls das 2. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, lest Handlung **212**.

Falls das 3. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, lest Handlung **213**.

Falls das 4. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, lest Handlung **214**.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone“, Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Im Krankenhaus geht alles seine gewohnten Wege. Die Wachen am Tor werfen dir finstere Blicke zu, sagen aber nichts. Du interpretierst das als Zeichen eurer aufkeimenden Freundschaft. Ärzte flitzen die Gänge auf und ab, und ihre weißen Kittel flattern dabei hinter ihnen her wie riesige Flügel. Die kleinen Engel der Zone … Der Trupp, den du gleich anführen wirst, wartet in der Eingangshalle. Valentine kommt kurz nach dir an.

„Es handelt sich um ein wertvolles Exemplar, Einfangen ist also die erste Wahl", sagt sie ernst. „Wenn Sie es töten, erhalten Sie nur fünf statt der vereinbarten zwanzigtausend. Ist das klar?" Valentine mustert dich von Kopf bis Fuß, als hätte sie dich gerade aus einem Behälter mit Formaldehyd gefischt, und leckt sich über die Lippen. „Ich schlage vor, Sie schauen vorher im Arsenal der Klinik vorbei. Es ist gut ausgestattet. In einer halben Stunde lasse ich Ihnen Spezialmunition liefern. Eine kleine Erfindung von mir, deren Durchschlagskraft es erleichtern dürfte, die …"

Sie verstummt und lauscht. Du hörst es auch. Stampfen. Erst ist es weit entfernt, aber es wird schnell lauter. Du ziehst Valentine am gestärkten Kragen ihres Kittels nach hinten und im selben Moment schlägt etwas Gewaltiges gegen die Wand der Eingangshalle. Das ganze Gebäude bebt, die Wand gibt nach und das Dach stürzt ein. Durch das Klingeln in deinen Ohren dringt ein vertrautes „Wähg!". Schnell beurteilst du die Lage. Ein paar Söldner liegen tot oder verletzt am Boden, die restlichen eröffnen das Feuer. Der Izlom steht direkt neben dir. Und als wäre das noch nicht genug, kommen Zombies durch den kaputten Zaun auf das Krankenhaus zugekrochen.

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **28**, **42**, **45** und **48** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **C3**.
- Nehmt die Karten **C3-01a (Missionsziel)**, **C3-02a (Chaos des Kampfes)** und **C3-08a (Zorn des Izloms)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt alle drei Karten **C3-12a**. Sie bilden das Aktivierungsdeck für die Krankenhausverteidiger. Ihr dürft diese Karten jetzt lesen. Dann mischt das Deck und legt es verdeckt neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgende Karte wie in der Abbildung unten vorgegeben auf den Spielplan: **C3-11a**. Das ist eure Start-Überlagerungskarte.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Zorn des Izloms

Missionsziel

Chaos des Kampfes

Umgebungsdeck

Krankenhausverteidiger-Aktivierungsdeck

3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt“ markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Erboster Izlom“ aus der Missionsschachtel **C3** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1. Falls das 4. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, legt 3 auf die Karte.
- Nehmt die Gegnerkarte „Zorniger Zombie“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt die Gegnerkarte „Krankenhausverteidiger“ und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt 1 Izlom-Aufsteller und stellt ihn auf ein mit 1 markiertes Feld.
- Nehmt 8 Zombie-Aufsteller. Stellt 4 davon auf mit 1 markierte Felder und 4 neben den Spielplan.
- Nehmt 4 Militärgegner-Aufsteller. Sie repräsentieren Krankenhausverteidiger. Stellt 2 davon auf mit 1 markierte Felder und 2 neben den Spielplan.

Beute ?:

- Nehmt 10 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Unbekannt-Marker ?:

- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und platziert sie wie vorgegeben in einem Stapel mit 2 Markern.
  - » Einzelner Stalker/2 Stalker: 2 × 1
  - » 3 Stalker/4 Stalker: 1 × 1, 1 × X
- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und platziert sie wie vorgegeben in 2 Stapeln mit je 3 Markern.
  - » Einzelner Stalker: 3 × X , 2 × 1, 1 × 1
  - » 2 Stalker: 2 × X, 2 × 1, 2 × 1
  - » 3 Stalker: 1 × X, 2 × 1, 3 × 1
  - » 4 Stalker: 2 × 1 , 4 × 1
- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **C3**.
- Falls der Standort „Mobiles Labor“ auf der Zonenkarte markiert ist, legt die Missionsereigniskarte **III** zurück in die Missionsschachtel.
- Falls nicht, markiert den Standort „Mobiles Labor“ als nicht verfügbar und legt die Missionsereigniskarte **II** zurück in die Missionsschachtel.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **X** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck

Jagd auf die Bestie
Epilog A

Valentine trifft dich draußen vor der halb zerstörten Eingangshalle.
Ein Umschlag in ihrer Hand deutet darauf hin, dass die Nachricht von deiner erfolgreichen Jagd bereits die Klinik erreicht hat.

„Sie könnten eine Infusion gebrauchen“, sagt Valentine.
Die Diagnose stellt sie eher aus Gewohnheit als aus Sorge.

„Geschüttelt, nicht gerührt, bitte.“

„Ein Witz! Sie scheinen also doch ganz gut bei Kräften zu sein.
Sehr schön. Hier ist Ihre Bezahlung.“

Du hast schon gemerkt, dass sie keinen Wert auf Small Talk legt.
In dem Moment, in dem du den Umschlag nimmst, hast du für sie keinerlei Nutzen mehr,
also nickst du nur und steckst das Geld ein.

„Ich setze Sie auf die Personalrabattliste“, fügt sie hinzu.
„Falls Sie einmal unsere Dienste brauchen. Wir behandeln überraschend selten Stalker.“

„Wir verkriechen uns meistens in irgendeinem Loch, um unsere Wunden zu lecken.
Oder darin zu sterben.“

„Interessant.“

Irgendwie gefällt dir der Gedanke nicht, dass Valentine sich für dich interessiert.
Du fühlst dich dabei zu sehr wie ein Forschungsobjekt, das sie beobachten
und sich nach Belieben zunutze machen kann. Du bist jedenfalls fertig hier.
Das Schicksal des Izloms ist besiegelt. Hyäne hat den Löffel abgegeben.
Und das Vermögen, das er dir versprochen hat, kannst du wahrscheinlich auch abschreiben.
Falls es überhaupt je existiert hat.

Szenariobelohnungen:

Valentine zahlt euch bereitwillig die versprochene Belohnung:

- 5000 ₸, falls ihr die Missionsereigniskarte **VII** habt.
- 20000 ₸, falls ihr die Missionsereigniskarte **VIII** habt.
- Legt alle mit ■ markierten Ausrüstungskarten in die jeweiligen Decks zurück.
- Markiert die Mission **C3** als nicht verfügbar. Falls der Standort „Zu viel gesagt“ auf der Zonenkarte nicht markiert ist, markiert ihn als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- Falls ihr die Missionsereigniskarte **VII** habt, aktualisiert eure Errungenschaften auf der Zonenkarte mit dem Aufkleber **33.** „Izlom getötet“.
- Falls ihr die Missionsereigniskarte **VIII** habt, aktualisiert eure Errungenschaften auf der Zonenkarte mit dem Aufkleber **34.** „Izlom gefangen“.

Legt alle Gegenstandskarten „Vergiftete Geschosse“/„Durchschlagende Geschosse“ und alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **C3**.

Legt die Gegnerkarte „Erboster Izlom“ und die 4 Anomalie-Zentrum-Marker wieder in die Missionsschachtel **C2**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus

Jagd auf die Bestie
Epilog B

Als du durch die Tür von Valentines Büro trittst, streifst du einen jungen Mediziner.
Du erkennst ihn, er hat dir den Streifen vergiftete Munition gebracht.
Jetzt weicht er deinem Blick aus.

„… und bringen Sie mir die Patientenakten unserer aktuellen Schuldner.
Wir brauchen Freiwillige, um die … klinischen Studien wiederaufzunehmen."
Valentine blickt von ihren Papieren auf. „Ach, Sie sind es, Stalker.
Ich habe gehört, dass Ihr Auftrag nicht wie geplant lief. Schade."

„Das ist alles?"

„Es ist natürlich alles andere als ideal. Der Izlom war … ein außergewöhnliches Exemplar.
Und eine Gefahr für die Sicherheit der Klinik. Vielleicht ist er das immer noch.
Aber in meinem Beruf arbeite ich mit Fakten, nicht mit Fantasien.
Gibt es irgendwelche Verpflichtungen, die Sie hier halten?"

Sicher nicht. Du willst nur noch weg von hier.
Du würdest auf den Ellenbogen wegkriechen, wenn es sein muss.
Die Aura der Klinik scheint einfach nicht gut für deine Finanzen zu sein.
Deine Taschen sind noch immer unangenehm leer, aber wer weiß?
Vielleicht ist das eben der Preis für ein reines Gewissen.

Szenariobelohnungen:

- Legt alle mit ■ markierten Ausrüstungskarten in die jeweiligen Decks zurück.
- Markiert Mission **C3** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 30. „Zu viel gesagt", falls ihr ihn noch nicht habt.
- Aktualisiert eure Errungenschaften auf der Zonenkarte mit dem Aufkleber **35**. „Izlom entkommen".

Dann aktualisiert euer Zufallsereignisdeck, indem ihr ihm die Zufallsereigniskarten „Helfende Hand" und „Tragische Nachricht" hinzufügt.

Legt alle Gegenstandskarten „Vergiftete Geschosse"/„Durchschlagende Geschosse" und alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **C3**.

Legt die Gegnerkarte „Erboster Izlom" und die 4 Anomalie-Zentrum-Marker wieder in die Missionsschachtel **C2**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Schrei nach Hilfe
Prolog

Die Sache mit alten Freunden ist, man ist ihnen nie böse, wenn sie einem die Welt auf den Kopf stellen. Genau das hat Tvirsky gemacht. Seine PDA-Nachricht lautete:

„Hier ist Tvirsky. Hoffe, du lebst noch und bist nicht zu weit weg, ich brauch dich nämlich dringend.

Ich arbeite für diesen Hruschka, einen richtig schlauen Eierkopf. Wir beobachten zusammen das berüchtigte Auge von Moskau, das zum Leben erwacht ist und ein sehr starkes Signal aussendet. Kennst du die alte Geschichte vom Auge? Dass es eines Tages ein unheimliches UVB-86-Signal abgeben wird, das gewaltige Veränderungen in der Zone ankündigt? Tja, wir registrieren es jetzt schon seit einiger Zeit. Und an der Geschichte könnte was dran sei, die Mutanten hier sind nämlich so aktiv wie noch nie und schwärmen alle zu dieser Vorrichtung hin. Zufall? Scheiße, wenn ich das wüsste.

Wir sind hier jedenfalls in einem Bunker in der Nähe des Auges und ziemlich belagert. Hier kommst du ins Spiel.

Ich will, dass du einen verlassenen Grenzwachposten durchsuchst. Durchsuche jedes einzelne Zelt und nimm alles mit, was irgendwie wissenschaftlich aussieht. Vor allem eine Zugangskarte, aber auch jedes Stück Papier, auf dem der Name Hruschka steht. Es muss da auf jeden Fall eine Landkarte und ein Tagebuch mit Gedichten geben.

Es ist auch Geld für dich drin. Hier ist der Standort des Außenpostens. Beeil dich!“

Du checkst die Koordinaten und hast das vage Gefühl, die Gegend schon mal durchsucht zu haben. Kann es sein, dass es sich in der Nähe des Gebiets der Telepathen befindet? Nein, nicht wirklich.

Und ja, du kennst die Legende vom UVB-86-Signal. Du hast keine Lust, dort zu sein, wenn die Hölle losbricht, aber die Nachricht kommt vom guten alten Tvirsky, und was er sagt, hat in der Zone Gewicht.

Also? Wie entscheidest du dich?

Zusammenfassung der Mission:

- Späht den Außenposten aus und plündert ihn.
- Findet die Schlüsselkarte und Hruschkas andere Sachen.

Nehmt die Missionsschachtel **D1** „Schrei nach Hilfe” aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone“, Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Der Außenposten besteht aus einem riesigen Gebäude und einer Reihe von Militärzelten, die größtenteils noch in relativ gutem Zustand sind. Der Eingang wird von einer Absperrung und ein paar halb zerfetzten Sandsäcken mit Stacheldraht darauf gesichert. Das Auffälligste ist aber ein abgenutzter, rostiger, aber noch immer eindrucksvoller Transportpanzer. Nichts deutet auf menschliche Aktivitäten hin und die feuchten Wiesen ringsherum sehen aus, als wären Hunderte von Füßen darübergetrampelt.

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **8**, **13**, **16**, **31** und **32** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

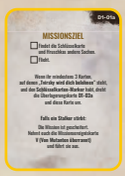
Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **D1**.
- Nehmt die Karten **D1-01a (Missionsziel)** und **D1-06a (BTR-Panzer)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten vorgegeben auf den Spielplan: **D1-03a**, **D1-04a**, **D1-05a**, **D1-07a**, **D1-08a**, **D1-09a**, **D1-10a**, **D1-11a**, **D1-12a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Nehmt die Anomaliekarte „Tesla“ und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt die 3 elektrischen Anomalie-Überlagerungen (**6**, **7**, **11**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Legt 1 passenden Anomalie-Aufsteller auf die Anomalie-Überlagerung mit der niedrigsten Nummer.

BTR-Panzer


Missionsziel

Anomalie „Tesla“

Umgebungsdeck

3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt“ markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Scharrer“ aus der Missionsschachtel **D1** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt die Gegnerkarte „Zecke“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt die Gegnerkarte „Das Gewimmel“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt 6 Nager-Aufsteller und 5 Hunde-Aufsteller. Beide Arten von Aufstellern repräsentieren die Scharrer. Stellt 4 davon auf mit markierte Felder und 7 neben den Spielplan.
- Nehmt 4 Zecken-Aufsteller. Stellt 3 davon auf mit markierte Felder und 1 neben den Spielplan.
- Nehmt 2 „Das Gewimmel“-Aufsteller. Stellt 1 davon auf ein mit markiertes Feld und 1 neben den Spielplan.

Beute ?:

- Nehmt 16 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Unbekannt-Marker ?:

- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und legt sie wie vorgegeben in 2 Stapeln mit je 5 Markern und einem Stapel mit 4 Markern auf den Spielplan:
  - » Einzelner Stalker: 6 × X, 4 × ●, 4 × ●
  - » 2 Stalker: 5 × X, 3 × ●, 2 × ●●, 4 × ●
  - » 3 Stalker: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●●, 4 × ●
  - » 4 Stalker: 4 × ●, 4 × ●●, 4 × ●, 2 × ●●

Sonstige Marker:

- Nehmt den BTR-Panzer-Marker, den Panzergeschütz-Marker und einen Stecker aus der Missionsschachtel **D1**. Steckt die Marker zusammen, sodass der Panzergeschütz-Marker auf dem BTR-Panzer-Marker liegt, und platziert sie wie vorgegeben auf dem Spielplan.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **D1**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **VI** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck

Schrei nach Hilfe
Epilog

Du läufst und läufst, bis du absolut sicher bist, dass dir nichts und niemand gefolgt ist.

Du sackst neben einem Baum zusammen, um dich auszuruhen und deine Gedanken zu ordnen, als dein PDA wieder piept.

„Hier ist Tvirsky. Bist du da? Hast du den Außenposten durchsucht? Hoffe, es geht dir gut.

Das Signal wird immer stärker, mein Schädel bringt mich um.

Ich bin noch mit Hruschka im Bunker, unter Schmerzen aber in Sicherheit.
Wir könnten deine Gesellschaft gebrauchen, aber du kannst auch warten, bis das Signal nachlässt.
Hruschka meint, dass es zufällig fluktuiert, aber es kommt bestimmt ein ruhigerer Moment.
Lass alles, was du gefunden hast, beim Lager in der Nähe des Außenpostens am angehängten Standort.
Wir holen die Sachen, wenn es ruhiger wird. Außerdem schicke ich dir die Koordinaten eines Lagers, in dem Hruschka sein Geld aufbewahrt.
Du kannst dir für jeden Gegenstand, den du gefunden hast, 1000 ₭ nehmen.
Aber nicht schummeln, klar?“

Szenariobelohnungen:

- Falls ihr die Karte **D1-14b** habt, führt ihren Effekt unter „Am Ende der Mission“ aus.
- Ihr erhaltet 1000 ₭ für jede Karte, auf der „Tvirsky wird dich belohnen“ steht.
- Markiert Mission **D1** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 37. „Mission **D2** Verschollen“
- Falls ihr die Karte „Hruschkas Landkarte“ habt, 38. „Hruschkas Lager“
- Falls ihr die Karte „Übertragung“ habt, 39. „Militärbasis“

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarte „Scharrer“ hinzufügt.

Dann nehmt die „BTR-Panzer“-Aufbaukarte für „Überleben in der Zone“ aus der Missionsschachtel **D1** und fügt sie dem ÜZ-Aufbaudeck hinzu. Fügt die BTR-Panzer- und Panzergeschütz-Marker zum ÜZ-Markervorrat hinzu. Ab jetzt könnt ihr BTR-Panzer finden, wenn ihr im „Überleben in der Zone“-Modus spielt.

Legt alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **D1**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Verschollen
Prolog

Die Sache ist Folgende.

Der Außenposten war die Hölle, aber du hast überlebt.
Und du hast die Zugangskarte gefunden, die du für Tvirsky holen solltest.
Du hast sie sicher im Lager verstaut, das Tvirsky dafür vorgesehen hatte,
und jetzt bist du bereit für den nächsten Teil der Mission.

Laut Tvirsky, der Hruschkas Forschungen verfolgt hat,
ist auf dem Auge von Moskau ein seltsames Objekt aufgetaucht,
das später als „Signalsender“ bezeichnet wurde.
Dieses Objekt scheint die Ursache der ganzen Störungen zu sein, die zurzeit auftreten.

Du musst nur zum Auge von Moskau gelangen und den Signalsender zerstören.

Auf einmal blinkt dein PDA auf.

„Hier ist Tvirsky. Hör zu, das UVB-86 ist wieder stark, stärker denn je,
und die Mutanten hier drehen total durch. Mir geht bald die Munition aus,
und Hruschka hat gar keine. Komm her und hilf uns, ja? Und ja,
ich verdopple deine Bezahlung, aber mach schnell.“

Alles klar. Also erst die Rettungsmission. Der Signalsender wird warten müssen.

Auf einmal fängt dein Kopf zu pochen an. Verfluchtes UVB-86.

Zusammenfassung der Mission:

- Findet einen Weg, mit den Mutanten fertigzuwerden.
- Gelangt zum Bunker.
- Evakuiert Tvirsky und Hruschka.

Nehmt die Missionsschachtel **D2** „Verschollen” aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone“, Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Der gewaltige graue Bunker ragt zwischen den Büschen hervor. Er scheint zum Greifen nah zu sein, aber die Lautstärke der Mutantenschreie lässt vermuten, dass schon ein einziger leichtfertiger Schritt dich hier in dein Verderben führen kann. Es raschelt im Gebüsch, als die Mutanten sich auf das Auge zubewegen und dabei schaurige Schreie von sich geben, als wollten sie anderen Horden ihre Ankunft mitteilen. Deine Nackenhaare stellen sich auf.

Aber warten bringt nichts. Beweg dich. Schleich dich in den Bunker, sprich mit Tvirsky und mach dir ein Bild von der Lage. Wer auch immer dieser Eierkopf Hruschka ist, er ist höchstwahrscheinlich zu schlau und zu wertvoll, um hier zu sterben.

1. Aufbau des Spielplans

- Nehmt die Spielplanteile **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **16**, **28** und platziert sie wie vorgegeben.

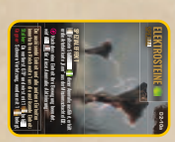
2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **D2**.
- Nehmt euch die Karten **D2-01a (Missionsziel)**, **D2-02a (Bunkerstabilität)**, **D2-03a (Versteckspiel)**, **D2-04a (Mutantenhorden)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan. Legt 1 ■ auf das Feld auf der Karte **D2-02a**, das der Anzahl der Stalker entspricht.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten vorgegeben auf den Spielplan: **D2-05a**, **D2-06a**, **D2-07a**, **D2-08a**, **D2-09a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Nehmt die Anomaliekarte „Komet“ und legt sie neben den Spielplan.
- Zieht 2 zufällige Feueranomalie-Überlagerungen (**2**, **9**, **10**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Legt 1 passenden Anomalie-Aufsteller auf die Anomalie-Überlagerung mit der niedrigsten Nummer.


Umgebungsdeck

Anomalie „Komet“

Missionsziel

Versteckspiel

Mutantenhorden

Bunkerstabilität

3. Sonstiges

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt“ markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Das Schwarmgewimmel“ aus der Missionsschachtel **D2** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt die Gegnerkarte „Scharrer“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1 und 1.
- Nehmt 6 Nager-Aufsteller und 5 Hunde-Aufsteller. Beide Arten von Aufstellern repräsentieren die Scharrer. Stellt 5 davon auf mit ⊕ markierte Felder und 6 neben den Spielplan.
- Nehmt 2 „Das Gewimmel“-Aufsteller. Stellt sie auf mit ⊕ markierte Felder. Beide Gewimmel werden mit 1 belegt. Legt auf jeden -Marker 1■.

Beute ?:

- Nehmt 16 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Unbekannt-Marker ?:

- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und platziert sie wie vorgegeben in 3 Stapeln mit je 4 Markern auf dem Spielplan:
  - » Einzelner Stalker: 6 × X, 4 × ●, 2 × ●
  - » 2 Stalker: 4 × X, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●
  - » 3 Stalker: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●
  - » 4 Stalker: 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●

Sonstige Marker:

- Nehmt die 5 Wandmarker und den Fenstermarker aus der Missionsschachtel **D2** und legt sie wie vorgegeben auf den Spielplan.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **D2**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **VI** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck

Verschollen
Epilog

Die Schreie der Mutanten verhallen in der Ferne. Endlich bist du weit genug weg, um nicht mehr rennen zu müssen. Wie es aussieht, hast du eine weitere Horrormission erfolgreich überstanden.

Auch Tvirsky ist todmüde, aber bei dem ganzen aufgestauten Stress hat er wohl Redebedarf:

„Hast du diesen Irrsinn gesehen? Das UVB-86 kann einem echt das Hirn verdrehen. Jemand könnte es benutzen, um die Mutanten zu kontrollieren. Ich hab Aufzeichnungen zur Frequenz und–“

Du unterbrichst ihn geradeheraus und fragst, wo Hruschka ist.

Tvirskys Blick wird trüb.

„Der?“, fragt er nach einer Weile. „Der hält … Er hat Wache gehalten … Na ja, das sollte er jedenfalls. Ich war da, hab geschlafen wie ein Stein … Keine Ahnung, was passiert ist.“

Plötzlich wird sein Blick wieder klar.

„Er muss irgendwo beim Auge sein. Wir müssen ihn finden. Und zwar schnell! Deine Hilfe kommt gerade recht.“

Er zieht ein Bündel Kupons aus der Tasche und drückt es dir in die Hand.

„Das ist für deine bisherige Hilfe, und du kannst dir noch mehr verdienen. Hast du gesehen, welchen Effekt das Auge auf die Mutanten hat? Irgendwas zieht diese Viecher dorthin. Mann, wenn das jemand erfährt, richtet er damit mit Sicherheit noch mehr Chaos an. Hruschka …“

Er hält eine Weile inne, um nachzudenken.

„Er ist verrückt, aber da lag er richtig. Das Auge ist zweifellos eine Quelle des Bösen.“

Er wedelt mit einem Bogen zerknitterter Papiere.

„Da steht alles drin. Das sind die Aufzeichnungen.“

Die Offenbarung macht dich sprachlos. Du wünschtest, du hättest im Bunker Zeit gehabt, sie selbst anzuschauen. Solltest du noch mal zurück?

Aber Tvirsky hat einen anderen Plan.

„Wir ruhen uns jetzt aus. Und stocken auf. Hier sind die Koordinaten des Ladens, den mein guter Freund und Waffenhändler Reißzahn führt. Er interessiert sich aber auch für Artefakte. Vielleicht kauft er dir welche ab. Vorausgesetzt, du machst einen guten Eindruck. Wenn du alles hast, was du brauchst, gehen wir zum Auge, um dort alles kurz und klein zu schlagen.“

„Und um Hruschka zu finden?“, fragst du.

„Absolut“, sagt er entschlossen.

Szenariobelohnungen:

- Erhaltet 3000 ₸.
- Markiert Mission **D2** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 40. „Mission **D3** Der stählerne Riese“
- 41. „Reißzahn“
- Falls ihr die Karte „Merkwürdige Flüssigkeit“ habt, 43. „Chemielabor“
- 44. „Hruschkas Bunker“

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarte „Das Schwarmgewimmel“ hinzufügt.

Legt alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **D2**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Der stählerne Riese
Prolog

Ein mit Mutanten verseuchtes Gebiet ohne Briefing zu betreten, kommt für dich nicht infrage, also bestehst du darauf, dass Tvirsky dir alles sagt, was er weiß.

„Tja“, überlegt er. „Die Anlage, um die es geht, war mal eine staatlich betriebene Forschungszone. Frag mich nicht, von welchem Staat.“

Er lacht trocken.

„Hruschka war einer der Eierköpfe, die dort gearbeitet haben. Sie wurden evakuiert, als das Signal stärker wurde, aber Hruschka war als Einziger entschlossen, die Forschung fortzusetzen, also blieb er hier. Darum haben wir die Zugangskarte und die Karte von der Anlage. Mehr aber auch nicht.“

Er schweigt eine Weile und sammelt seine Gedanken.

„Die Anlage war lange Zeit Wellen von Mutanten ausgesetzt. Vielleicht haben sie sie zerstört. Oder ihre Nester dort gebaut. Wer weiß, was der Signalsender mit ihnen macht? Mit meinem alten Schädel macht er jedenfalls ’ne Menge, und ich mache mir Sorgen um Hruschka. Er ist nicht beim Außenposten, also fürchte ich, dass er zum Auge gegangen ist. Wir müssen den Ursprung des Signals zerstören und Superhirn Hruschka finden. Siehst du das Gebäude da? Das ist der einzige Eingang zum Gebiet des Auges, den ich kenne. Das Gelände ist von einer hohen Betonmauer mit Stacheldraht umgeben und Klettern ist nicht meine Stärke. Noch Fragen?

Tja, du bist es gewohnt, dass es in der Zone keine detaillierten Einweisungen gibt. Du folgst Tvirsky, ohne weiter darüber nachzudenken.

Zusammenfassung der Mission:

- Betretet das Gebäude.
- Bahnt euch euren Weg durch die Anlage.
- Zerstört den Signalsender.
- Flieht.

Nehmt die Missionsschachtel **D3** „Der stählerne Riese” aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Nehmt den Schlüsselkarten-Marker aus der Missionsschachtel **D1** und legt ihn in die Missionsschachtel **D3**.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone“, Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Die gewaltige Konstruktion namens „Auge von Moskau“ zeichnet sich vor dem violetten Himmel ab. Die Situation wirkt surreal. Du spürst regelrecht, wie das UVB-86-Signal Schwingungen in der Luft erzeugt. Noch vor ein paar Stunden war es spürbar schwächer, aber je näher du der Anlage kommst, desto stärker kommt es dir vor. Die Schreie der Mutanten sind gefährlich nah.

Du brauchst einen Moment, um zu merken, dass Tvirsky etwas gesagt hat.

„Da.“ Er zeigt auf ein seltsames kugelförmiges Objekt, das in die Radaranlage eingebaut wurde. „Das ist der Signalsender. Der Ursprung des Gehirnwäsche-Signals. Der heilige Gral des Elends und der Gedankenkontrolle.“

Du schaust ihn ungläubig an. So hat Tvirsky noch nie dahergeredet, selbst seine Stimme hört sich anders an. Was ist mit ihm los?

Du willst etwas sagen, aber Tvirsky bedeutet dir mit einer ungeduldigen Handgeste, still zu sein.

„Ich kenne das Ding. War schon mal hier“, fährt er fort. „Ich gehe vor und öffne den Eingang mit der Zugangskarte. Du bleibst hier und behältst den Eingang im Auge. Ich will nicht, dass mir eine Chimäre folgt.

Ich melde mich, wenn du nachkommen sollst.“

Resigniert siehst du zu, wie Tvirsky die Anlage betritt, und … wartest.

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **36**, **37**, **38**, **39**, **40** und **41**.

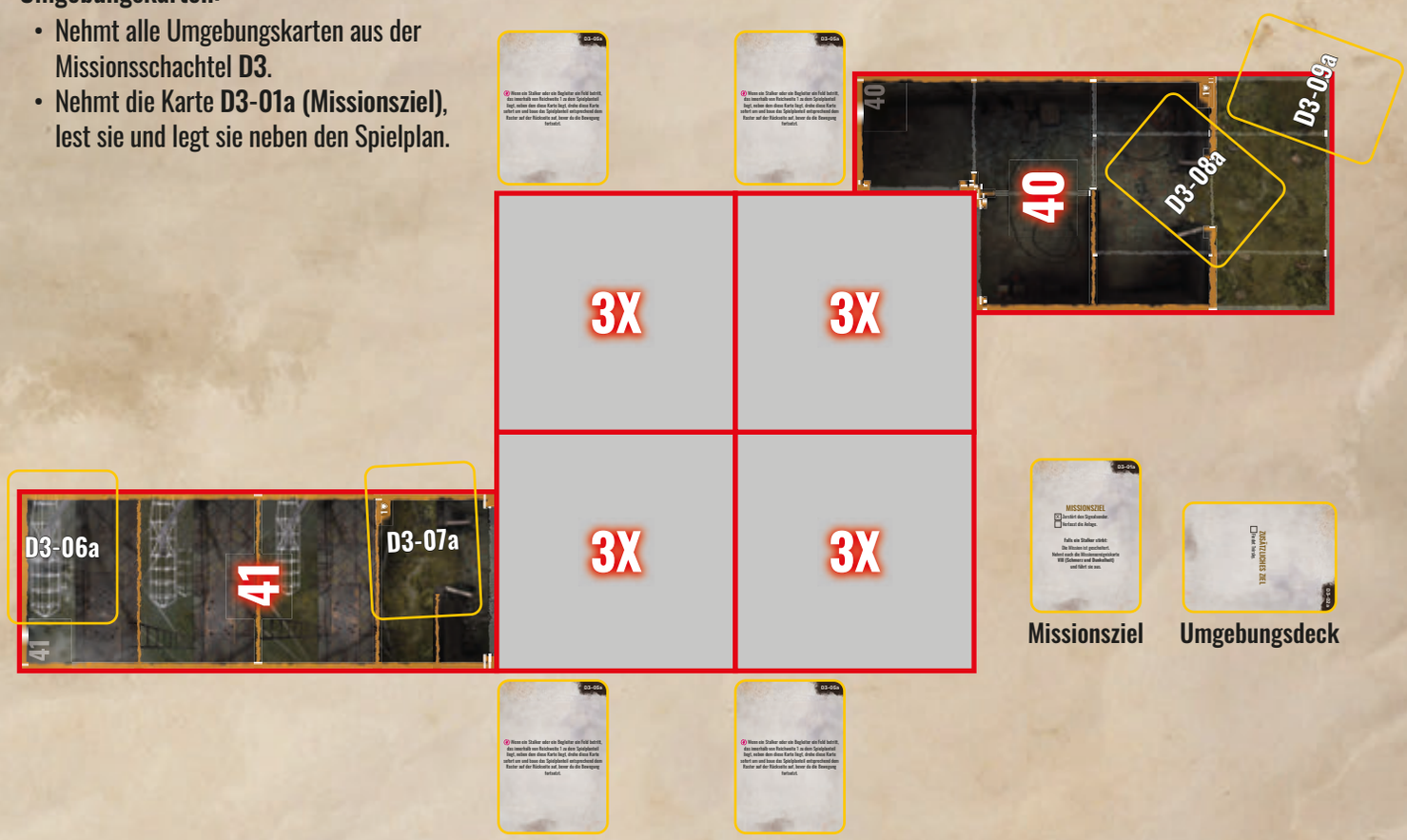
Platziert die Spielplanteile **36**, **37**, **38** und **39** per Zufall so, dass sie wie vorgegeben ein Quadrat bilden.

Platziert die Spielplanteile **40** und **41** wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **D3**.
- Nehmt die Karte **D3-01a (Missionsziel)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt alle 4 Karten **D3-05a**, mischt sie und legt sie zufällig neben die Spielplanteile **36**, **37**, **38** und **39**. 1 Karte muss dabei wie vorgegeben 1 Spielplanteil entsprechen.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten vorgegeben auf den Spielplan: **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a**, **D3-09a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.



3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt“ markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Scharrer“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Falls mindestens 3 oder mehr Stalker im Spiel sind, markiert die Gegnerkarte „Scharrer“ zusätzlich mit 1.
- Nehmt die Gegnerkarte „Das Schwarmgewimmel“ und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 1.
- Nehmt 6 Nager-Aufsteller und 5 Hunde-Aufsteller. Beide Arten von Aufstellern repräsentieren die Scharrer. Stellt 2 davon auf mit ⊕ markierte Felder und 9 neben den Spielplan.
- Nehmt euch die „Das Gewimmel“-Aufsteller. Stellt 2 davon neben den Spielplan.

Beute ?:

- Nehmt 3 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in einem Stapel auf den Spielplan.

Unbekannt-Marker ?:

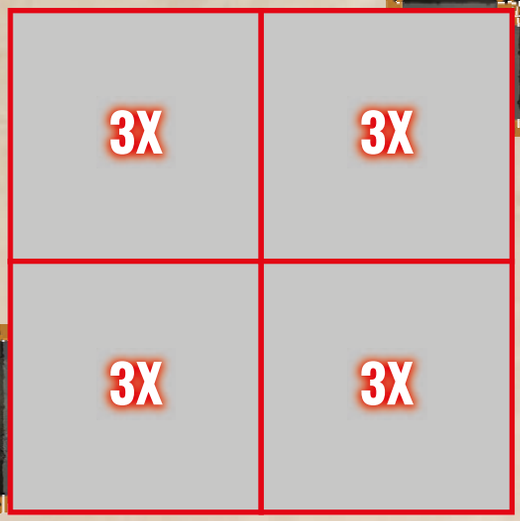
- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und platziert sie wie vorgegeben in 2 Stapeln mit je 8 Markern auf dem Spielplan:
  - » Einzelner Stalker/3 Stalker: 4× X, 4× ●, 1× ●●, 4× ●, 4× ●●
  - » 2/4 Stalker: 2× X, 4× ●, 2× ●●, 4× ●, 3× ●●

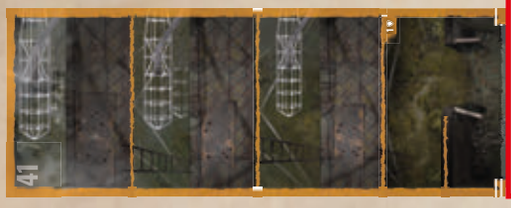
Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **D3**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **XI** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck





Der stählerne Riese
Epilog A

Du kämpfst dich durch Horden von Mutanten, die nicht mehr in der Lage sind, als Einheit zu agieren, und jetzt aufeinander losgehen. Nach ein paar schreckenerregenden Minuten siehst du die trübe Sonne der Zone und kannst aufatmen.

Du hast es geschafft. Der Anblick des explodierenden Signalsenders fühlt sich wie eine Belohnung an, und es ist schön zu wissen, dass eine der ominösen Kräfte, die in der Zone walten, jetzt weg ist.
Als die erste Euphorie abflaut, tun sich jedoch Fragen auf.
Wo ist eigentlich Hruschka und was ist mit ihm passiert? Und was war mit Tvirsky los?
Woher kam der Signalsender und wer hat das ganze Chaos verursacht?

Als du weggehst, ist dein müdes Herz erfüllt von einer merkwürdigen Mischung aus Siegesfreude und Angst. Und was noch schlimmer ist: Nachdem Tvirsky jetzt tot ist, wird dich niemand für deinen Einsatz bezahlen. Aber dann wird dir auf einmal klar, dass du jetzt, wo das Signal weg ist, ein riesiges Gebiet nach Lagern durchforsten kannst. Vielleicht findest du ja eine angemessene Aufwandsentschädigung.

Szenariobelohnungen:

Der Signalsender ist zerstört:

- Markiert Mission **D3** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 45. „Gärten“
- 46. „Verlassener Bus“

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **D3**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Der stählerne Riese
Epilog B

„Stopp“, sagt er keuchend. „Stopp, ich muss … Ich muss nachdenken.“

Er lässt sich neben einem Baumstamm auf den Boden fallen, und du tust es ihm gleich.

„Langsam sehe ich alles klar“, sagt er. „Dieser verfluchte Signalsender … hat etwas mit mir gemacht. Ich war dort … nicht allein. Bevor ich dich kontaktiert habe, war ich mit Hruschka in der Anlage gewesen. Wir waren dem Signal hunderte Male ausgesetzt … und dann starb Hruschka während unserer Expedition zum Auge von Moskau. Als ich wieder beim Außenposten war, brachte mich irgendwas dazu, seine Dokumente zu durchsuchen. Ich suchte nach wertvollen Dingen, die ich verkaufen konnte, und merkte nicht, dass das UVB-86 durch die ständige Exposition etwas mit mir machte. Je länger ich Hruschkas Aufzeichnungen studierte, desto weniger war ich ich selbst, und schon bald … Na ja, so seltsam es klingt, ich wurde nach und nach wie er.“

Er lacht auf und schüttelt ungläubig den Kopf.

„Gewissermaßen. Ich wurde wieder klar im Kopf, als das Signal nachließ, aber nicht klar genug, um zu kapieren, was los war.“

Du konntest die Anlage verlassen, bevor die Mutantenhölle losbrach. Der Anblick des zerstörerischen Signalsenders hat sich in dein Gedächtnis eingebrannt.

Tvirsky folgt dir mit einer Waffe in der Hand, in seinem schweißüberströmten Gesicht ein Ausdruck tiefer Verwirrung.

Du nickst, als die Puzzleteile zusammenkommen. Wie verwirrt Tvirsky immer war, wenn er von Hruschka sprach. Nirgends eine Spur von Hruschka. Die veränderte Handschrift in Hruschkas Tagebuch. Du hast das Gefühl, dass gleich noch mehr Details Sinn ergeben werden, aber bevor du irgendetwas fragst, sagt Tvirsky:

„Du hast nicht nur mein Leben gerettet, sondern auch meinen Verstand. Dafür bin ich dir auf ewig dankbar. Komm mit.“

Du hast etwas Gutes getan, in der Zone keine alltägliche Leistung. Müde, aber zufrieden folgst du Tvirsky, bis er an einem knorrigen Baum stehen bleibt und anfängt, zwischen dessen Wurzeln zu graben.

„Hier sind Hruschkas Sachen“, sagt er, als er einen Metalldeckel freilegt. „Und sein Geld auch. Das braucht er jetzt wohl nicht mehr, was? Wir können uns alles aufteilen.“

Zwischen wissenschaftlichen Dokumenten und einer Sammlung von Geräten holt er einen Umschlag mit Geld hervor. Er nimmt gut die Hälfte heraus und reicht sie dir.

Eine gute Tat, die auch noch gutes Geld bringt? Noch seltener.

Plötzlich wird dir klar, dass du jetzt, wo das Signal weg ist, ein riesiges Gebiet nach Lagern durchforsten kannst. Heute ist wirklich dein Glückstag.

Szenariobelohnungen:

Der Signalsender ist zerstört und Tvirsky gibt euch zur Belohnung etwas Geld:

- Erhaltet 2000 ₸.
- Markiert Mission **D3** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 45. „Gärten“
- 46. „Verlassener Bus“

Fügt eurem Lager die Stalkerkarte „Tvirsky“ hinzu. Ab jetzt dürft ihr Tvirsky als Stalker für eine Mission auswählen. Ihr findet die Karte in der Missionsschachtel **D3**.

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **D3**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Mission D1
„Schrei nach Hilfe“

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V** und **VI**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13** und **D1-14**.
- Legt die Gegnerkarte „Scharrer“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Schlüsselkarten-, BTR-Panzer- und Panzergeschütz-Marker wieder in die Schachtel.
- Falls du eine Artefaktkarte mit einem -Marker darauf hast, lege sie ab.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Mission D2
„Verschollen“

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V** und **VI**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11** und **D2-12**.
- Legt die Artefaktkarte „Kern“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Gegnerkarte „Das Schwarmgewimmel“ wieder in die Schachtel.
- Legt die 5 Wandmarker, den Fenstermarker und die Marker , und wieder in die Schachtel.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Mission D3
„Der stählerne Riese“

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X** und **XI**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14** und **D3-14**.
- Legt den Schlüsselkarten-Marker wieder in die Missionsschachtel **D1**.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren -Wert verkaufen.
- Legt die Gegnerkarte „Tvirsky“ wieder in die Schachtel.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Missionsabschluss

Mission C1 „Riskantes Geschäft“

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII** und **VIII**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **C1-01**, **C1-02**, **C1-03**, **C1-04**, **C1-05**, **C1-06**, **C1-07**, **C1-08**, **C1-09**, **C1-10**, **C1-11**, **C1-12**, **C1-13**, **C1-14** und **C1-15**.
- Legt die Gegnerkarten „Zorniger Zombie“ und „Söldner-Heckenschütze“ wieder in die Schachtel.
- Legt die 6 -Marker wieder in die Schachtel.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Mission C2 „Zahltag“

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI** und **VII**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **C2-01**, **C2-02**, **C2-03**, **C2-04**, **C2-05**, **C2-06**, **C2-07**, **C2-08**, **C2-09**, **C2-10**, **C2-11**, **C2-12**, **C2-13**, **C2-14**, **C2-15**, **C2-16**, **C2-17**, **C2-18**, **C2-19**, **C2-20**, **C2-21**, **C2-22**, **C2-23**, **C2-24**, **C2-25**, **C2-25** und **C2-25**.
- Legt die Artefaktkarte „Keim“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Gegnerkarte „Erboster Izlom“ wieder in die Schachtel.
- Legt die 4 Anomalie-Zentrum-Marker und die 3 **C2** -Marker wieder in die Schachtel.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Mission C3 „Jagd auf die Bestie“

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX** und **X**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **C3-01**, **C3-02**, **C3-03**, **C3-04**, **C3-06**, **C3-07**, **C3-08**, **C3-09**, **C3-10**, **C3-11**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-14** und **C3-15**.
- Legt die 2 Gegenstandskarten „Vergiftete Geschosse“/ „Durchschlagende Geschosse“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Waffenkarte „Prototyp X-17“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Monturkarte „Ökologen-Panzerung“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Gegnerkarte „Krankenhausverteidiger“ wieder in die Schachtel.
- Legt die Zufallsereigniskarten „Helfende Hand“ und „Tragische Nachricht“ wieder in die Schachtel.
- Falls ihr an Mission **C3** gescheitert seid, legt die Gegnerkarte „Erboster Izlom“ wieder in die Schachtel. Legt sie ansonsten zurück in die Missionsschachtel **C2**.
- Falls ihr an Mission **C3** gescheitert seid, legt die 4 Anomalie-Zentrum-Marker wieder in die Schachtel. Legt sie ansonsten zurück in die Missionsschachtel **C2**.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Du zeigst die Wasserprobe dem Eierkopf, der gerade im Dienst ist.

„Grundgütiger." Der Forscher beäugt das Fläschchen mit dem kontaminierten Wasser und berührt es mit gummibehandschuhten Fingern. „Da drin schwimmt ein ganzes Periodensystem. Und noch ein paar Elemente mehr, von denen noch nie jemand gehört hat. Ein Tropfen davon könnte wahrscheinlich eine ganze Stadt auslöschen."

In seiner Stimme liegt Bewunderung. Warum bloß? Du wirst nie verstehen, wie diese Wissenschaftler ticken.

„Ich werde einige Tests durchführen. Falls das ein neuer Giftstoff ist, will ich der Erste sein, der darüber Bescheid weiß", sagt der Eierkopf. „Nennen Sie mir den Standort, an dem Sie es gefunden haben. Vielleicht kann ich Sie für Ihren Aufwand kompensieren."

Zieht 2 zufällige Artefakte. Wählt eines davon aus und legt es in euer Lager. Legt das andere ab.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

219.

Hruschkas Bunker

Falls die Mission **D3** „Der stählerne Riese" als nicht verfügbar markiert ist, lest Handlung **223**. Falls nicht, lest weiter.

Der Weg zum Bunker zieht sich ins Unendliche, vor allem, als sich die Belastung durch den Signalsender bemerkbar macht. Das Signal kommt dir jetzt intensiver vor und du wirst das Gefühl nicht los, dass es dich diesmal schneller eingeholt hat. Dein Kopf pocht und deine Augen tränen. Das Gehen wird mit jedem Schritt schwerer und du glaubst nicht mehr, dass du in Sichtweite zum Bunker gelangen, geschweige denn ihn erreichen wirst.

Wählt einen anderen Standort.

220.

Gärten

Du siehst dir die kleinen Gemüsegärten an, die vor vielen Jahren aufgegeben wurden und jetzt total zugewuchert sind. Außerdem haben hier Mutanten alles plattgetrampelt. Zum Glück sind die nicht mehr hier. Man kann sich leicht vorstellen, wie in der guten alten Zeit, bevor die Zone existierte, sich hier alte Leute entspannten und um ihre bescheidenen Erträge kümmerten. Jetzt eignen sich die Gärten perfekt als Versteck. Aber genug in Erinnerungen geschwelgt. Du musst dich auf die Suche machen.

Mit der Schaufel in der Hand beginnst du zu suchen, und ja! Du Glückspilz! In einem Dickicht aus alten Rhabarberpflanzen findest du einen Behälter!

Zieht 1 Montur des Ranges III und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

221.

Verlassener Bus

Du hast schon von dem verrosteten, fensterlosen Bus gehört. Es gab alle möglichen unterschiedlichen Geschichten darüber, aber in den meisten war die Rede von einem Geheimversteck unter dem Fahrersitz.

Jetzt, wo das Auge von Moskau tot ist, hast du die einmalige Chance, da dranzukommen.

Ein paar kräftige Rucke und schon löst sich der Sitz. Darunter befindet sich eine Werkzeugkiste und darin … eine Überraschung!

Nehmt 2 Armee-Verbandskästen und 1 Jodtabletten-Gegenstandskarte und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

222.

Reißzahns Standort

„Oh, da interessiert sich jemand für meine Waren", sagt Reißzahn und grinst breit. Jeder zweite seiner Zähne hat eine Goldkrone. „Hab ich recht?"

Du antwortest, dass du den Kontakt von Tvirsky bekommen hast.

„Ja, ja. Tvirsky ist ein netter Kerl. Ist immer in mein altes Geschäft gekommen. Warst du da? Ziemlich schick, was? Aber Tvirsky hat sich verändert. Ist nicht mehr derselbe, aber ich komm nicht drauf, was mit ihm los ist. Egal, kommen wir zum Geschäft. Ich rieche gutes Geld. Ich kann dir jedes Spielzeug besorgen, das du willst, und übrigens … falls du Artefakte zu verkaufen hast, würde ich gern einen Blick drauf werfen.

Nehmt die Kontaktkarte **C24** „Reißzahn" und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

223.

Vom Signalsender befreit

Die Ratten hatten keine Gnade mit diesem Ort. Du siehst nur zerfledderte und angeknabberte Papiere und überall verteilte, halb aufgefressene Essensrationen. Der Gestank von Nagerexkrementen liegt schwer in der stickigen Luft. Es gibt ein Bett mit dreckigen Laken, das möglicherweise Tvirskys war, bevor etwas anderes sich dort einnistete. Zögernd gehst du rein und kämpfst dabei gegen die Übelkeit an, die der Gestank auslöst. Hinter dem Bett findest du ein paar aufgeblähte tote Ratten zwischen zerfetzten Geldscheinen. Die gefräßigen Nager haben wohl zu viele davon gefressen. Das Geld hat ihnen kein Glück gebracht.

Aber dir vielleicht. Manche der Scheine sind noch intakt.

Nehmt 2200 ₸ und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

» Berichten, dass ihr nicht wisst, was mit dem Izlom passiert ist, und dass der Fall für euch erledigt ist: Markiert diesen Standort als nicht verfügbar. Geht zurück zur Kampagnenmappe.

212.

Es gibt Hinweise darauf, dass der als Izlom bekannte Mutant einmal – vor nicht allzu langer Zeit – ein alter Mann war, der ganz in der Nähe lebte.

Kehrt zum Missionsleitfaden zurück.

213.

Du hast im Keller des Krankenhauses etwas entdeckt. Etwas ethisch Fragwürdiges, um es vorsichtig auszudrücken. Valentines Erklärungen sind schlüssig … aus logischer Sicht. Aber kaufst du sie ihr ab? Vertraust du jemandem, der dir solche Antworten gibt?

Kehrt zum Missionsleitfaden zurück.

214.

Bei deiner letzten Begegnung mit dem Izlom wurde er schwer verletzt. Möglicherweise hat der Mutant sich noch nicht erholt – oder jetzt zumindest einen Grund, sich vor dir zu fürchten.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone“, Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

215.

Hruschkas Lager

Hier ist es. Die Koordinaten haben gestimmt.

Du schaust dich um und findest schnell eine verbeulte Militärkiste mit einfachem Schloss, das mit einem lauten, metallischen Knacken aufbricht. Die Scharniere quietschen, als du die Kiste öffnest, und offenbaren ein Wirrwarr aus wissenschaftlichen Dokumenten, Karten, Diagrammen, Geigerzählern und anderen Geräten, die dir völlig fremd sind.

Und … da ist es. Beim Durchwühlen der Sachen fällt dir ein Umschlag voller Geld in die Hände. Als hätte er nur auf dich gewartet. Ach, wie soll Hruschka schon rausbekommen, dass du ihn genommen hast? Die Welt ist ein grausamer Ort.

Nehmt euch einen Betrag bis maximal 6000 ₹ und legt ihn in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

216.

Militärbasis

Du näherst dich den angegebenen Koordinaten und siehst einen Außenposten und einen Stacheldrahtzaun. Du winkst mit einem weißen Taschentuch (jeder Stalker sollte so eins haben) und atmest erleichtert auf, als die Wache die Waffe herunternimmt und dich hineinlässt.

Ein paar Minuten später bist du drin.

„Haben wir mit Ihnen gesprochen?“, vergewissert sich die Wache.

„Ja“, antwortest du. „Aus Hruschkas Verschlag.“

„Gut“, sagt die Wache lächelnd. „Komm rein.“

Du betrittst das Wachhaus.

„Setz dich“, sagt der Soldat. „Mach's dir bequem.“

Er gibt dir eine gesprungene Tasse mit dampfend heißem Tee. Du bedankst dich mit einem Nicken und fragst, was für eine Verbindung sie zu Hruschka haben.

„Eigentlich gar keine“, sagt der Soldat mit einem Schulterzucken. „Er hat uns über allgemein bekannte Frequenzen per Funk kontaktiert. Wollte sich über die Lage vor Ort erkundigen. Er hat nach dem Auge von Moskau gefragt, nach den Mutantenaktivitäten, den Signalen und so. Viel Wissenschaftsgeschwätz. War nicht ganz leicht, ihm zu folgen, aber mit der Zeit wurde sein Geschwafel immer verrückter. Hat wie ein Irrer von sich hin gemurmelt, uns wirre Verschwörungstheorien erzählt und seine Scheißgedichte vorgelesen. Haben uns köstlich amüsiert. Der ist offenbar übergeschnappt.“

Du nickst bedrückt und schlürfst deinen Tee.

„Trotzdem, die Lage hier wird immer schlimmer“, fügt der Soldat hinzu. „Hast du Munition zu verkaufen? Wir haben schon eine Weile nichts mehr vom Hauptquartier gehört.“

Ihr dürft eine beliebige Anzahl von Magazinen für je 800 ₹ verkaufen.

Nehmt die Kontaktkarte **C23** „Wache“ und legt sie in euer Lager.
Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

217.

Reißzahn

Reißzahn, der Kontakt, den Tvirsky empfohlen hat, ist verschwunden. Die stinkende Bruchbude, in der er sich angeblich aufhält, ist leer und auf dem klapprigen Tisch darin liegen lauter Holzgewehre. Holzgewehre? Ist der wirklich Waffenhändler?

An der Wand hängt eine Notiz:

„An alle Besucher, die Feuerkraft brauchen. Zu viele Mutanten hier. Musste schnell weg. Neuer Standort ist hier. Kommt vorbei. Reißzahn“

Schnell? Dann kann er wohl kaum alles mitgenommen haben, oder? Schauen wir uns mal um.

Aktualisiert eure Zonenkarte mit dem Aufkleber **42**. „Reißzahns Standort“.

Zieht 4 Gegenstandskarten und 1 Modifikationskarte und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

218.

Chemielabor

Du näherst dich dem Laborgebäude und seufzt erleichtert auf, als du siehst, dass es in der Zwischenzeit nicht geplündert wurde. In der Zone weiß man schließlich nie.

207.

Ein ungewisses Schicksal

Du hast keine Ahnung, wie die Tochter des Izloms auf die Neuigkeit reagieren wird, dass ihr Vater entkommen ist. Ja, sie hat dich gebeten, ihn zu töten, und zwar mit überraschender Entschlossenheit. Aber das heißt nur, dass sie es gewohnt ist, Befehle zu erteilen. Davor werden immer Entscheidungen getroffen, die einen manchmal zerreißen können.

„Dieses Ding ist nicht mein Vater", antwortet sie, wieder scheinbar gefasst. „Danke, dass Sie es versucht haben. Ihre Belohnung sollte Sie bald erreichen."

Aber später am Abend erhältst du eine weitere Nachricht.

„Denken Sie, dass er leidet?"

Du legst deinen PDA weg. Es gibt nichts, was du sagen könntest.

Nehmt 1 zufällige Waffe des Ranges III und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

208.

Rache, heiß serviert

Alle Funkkanäle der Zone melden dieselbe Neuigkeit: Jemand hat das Krankenhaus niedergebrannt, samt Mitarbeitern und Patienten. Normalerweise würden jetzt alle mit Vermutungen und Beschuldigungen um sich werfen, aber jeder weiß, dass alle Fraktionen der Zone die Dienste dieser Einrichtung genutzt haben. Die einzigen Theorien, die kursieren, drehen sich um die spontane Implosion einer Anomalie oder andere „natürliche" Phänomene.

Als du in der Gegend bist, schaust du dich in der Ruine um, findest aber nichts. Es ist, als hätte die Hölle das Gebäude verschluckt.

Das Einzige, was du findest, ist ein frisch aufgestellter, mit Wildblumen verzierter Grabstein in der Nähe der verlassenen Hütte am Seeufer.

Wählt 2 zufällige Kontaktkarten, die keine Aufträge sind, aus der Kampagnenmappe und dem Lager aus und entfernt sie aus dem Spiel.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

209.

Zu viel gesagt

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Izlom entkommen" habt, lest Handlung **200**.

Falls das 6. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld" markiert ist, wart ihr noch nicht beim Izlom. Wählt einen anderen Standort aus.

Geheimnisse und Wodka vertragen sich einfach nicht. Kommt Letzterer rein, kommen Erstere raus. Du erinnerst dich wohl nicht mehr, was? Tja, du warst auf ein Bier in der 100-Rad-Bar. Um es kurz zu machen: Es war noch nicht mal Mitternacht, als Geschichten über den Keller des Krankenhauses ihren Weg aus deinem Mund in die Ohren der Anwesenden fanden.

Das Ergebnis war, dass zwei Männer – beides Eierköpfe – mit einem Angebot an dich herangetreten sind. Sie meinten, du müsstest den Izlom nur während deiner kleinen Jagd entkommen lassen. Ihn verscheuchen, damit Valentine nicht mehr an ihn herankommt und er frei in der Zone leben kann. Die Ökologen wollen die Kreatur beobachten. Sie bieten dir einen Prototyp einer brandneuen Panzerung an, wenn du ihnen die Gelegenheit dazu verschaffst. Na, was sagst du? Ein solches Angebot kommt vielleicht nicht so bald wieder.

Markiert das 6. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld".

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

210.

Krankenhausdienstleister

Im einzigen Krankenhaus der Zone zu arbeiten, bietet bestimmte Vorteile, und Valentine sorgt dafür, dass du ein wenig in deren Genuss kommst. Sie schickt dir die Kontaktdaten von zwei ihrer externen Auftragnehmer. Du weißt bereits das ein oder andere über den Knochenmann, einen erfahrenen Sanitäter, der bereits so viele Ärsche gerettet hat, dass er in der 100-Rad-Bar Freigetränke auf Lebzeit bekommt. Von dem anderen, der sich „Apotheker" nennt, hast du noch nie gehört. Kein Wunder, schließlich hast du bisher noch nie Großhandelsmengen von Chemikalien und Medikamenten gebraucht. Aber er verkauft noch eine ganze Palette an anderen Waren, und das zu guten Preisen.

Nehmt die Kontaktkarten **C21** „Apotheker" und **C22** „Knochenmann" und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

211.

Jetzt, da die Sache mit dem Izlom erledigt ist, wäre es nur angemessen, seine Tochter über das Schicksal ihres Vaters zu informieren. Falls du mit deinen Taten nicht im Reinen bist, kannst du es dir natürlich auch leicht machen, die Klappe halten und vergessen, dass sie je existiert hat.

Wählt eine Option:

- Berichten, dass der Izlom tot ist (nur wenn ihr den Errungenschaftsaufkleber „Izlom getötet" habt): Lest Handlung **205**
- Berichten, dass Valentine den Izlom eingefangen hat (nur wenn ihr den Errungenschaftsaufkleber „Izlom gefangen" habt): Lest Handlung **206**.
- Berichten, dass der Izlom entkommen ist (nur wenn ihr den Errungenschaftsaufkleber „Izlom entkommen" habt): Lest Handlung **207**.

203.

Verspätete Post

Falls das 1. und 2. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert sind, lest Handlung **204**.

Falls das 1. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, habt ihr nichts Neues in Erfahrung gebracht. Wählt einen anderen Standort aus.

Du weißt nicht mal, warum du den nicht abgeschickten Brief des alten Mannes mitgenommen hast. Aber als du ihn hattest, war es keine Option, ihn einfach unten in diesem Rucksack verschimmeln zu lassen. Du hast beschlossen, den Briefträger zu spielen und dafür zu sorgen, dass dieses Zeichen väterlicher Liebe die Zone verlässt und seine Empfängerin in Tschernihiw erreicht. Zum Glück kennst du einen einigermaßen anständigen Schmuggler – den guten alten Nacktmull – dem du dein kleines Prestigeprojekt anvertrauen konntest. Womit du nicht gerechnet hast, war eine Antwort – und noch dazu eine auf deinem PDA.

„Sie sind eine gute Seele, Stalker. Lassen Sie mich es bitte wissen, falls Sie noch mehr über das Schicksal meines Vaters erfahren.

Ich kann nicht beschreiben, wie viel mir das bedeuten würde, aber ich kann meinem Dank Ausdruck verleihen. Passen Sie auf sich auf.“

Die „dankbare Tochter“, wie sie die Nachricht signierte, muss über eine effiziente Funkanlage verfügen. Und über ein bewundernswertes Netzwerk an Kontakten – du bist dir sicher, dass du keine Kontaktdaten mitgeschickt hast …

Nehmt 1000 ₹ und legt sie in euer Lager.

Markiert das 1. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“.

Falls das 2. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, lest Handlung **204**.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

204.

Geliebtes Monster

Falls die Mission **C3** als nicht verfügbar markiert ist, lest Handlung **211**.

Falls das 5. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“ markiert ist, wart ihr noch nicht beim Izlom. Wählt einen anderen Standort aus.

Falls nicht:

Gibt es die richtigen Worte, um jemandem mitzuteilen, dass der vermisste Vater wahrscheinlich einem schrecklichen Experiment zum Opfer gefallen ist, das alles Menschliche an ihm ausgelöscht und nur noch eine entstellte, mutierte Hülle zurückgelassen hat, die ihre Tage jetzt damit verbringt, Unschuldige zu töten? Gibt es für solche Fälle irgendeine verdammte Standardformulierung? Dir bleibt nur die unverblümte Wahrheit. Wider Erwarten antwortet die Tochter sehr schnell.

„Töten Sie es. Um Himmels willen! Mir zuliebe, sich selbst zuliebe, was auch immer Sie dazu bewegt. Erlösen Sie meinen Vater oder was von ihm übrig ist von seinem Leid. Sie werden es nicht bereuen.“

Markiert das 5. Kästchen auf dem Errungenschaftsaufkleber „Blutiges Geld“.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

205.

Vom Leid erlöst

Deine Nachricht ist wieder kurz. „Es ist erledigt“, schreibst du auf deinem PDA und überlegst kurz, ab du irgendeine floskelhafte Beileidsbekundung hinzufügen sollst. Theoretisch bist du ja der Mörder ihres Vaters … Du tippst auf „Senden“.

„Danke“, antwortet sie. „Es war das Richtige.“

Du bist dir nicht sicher, ob sie den letzten Satz für dich oder sich selbst geschrieben hat.

Ein paar Tage später kommt ein vertrautes Gesicht auf dich zu. Es ist eine Botin von Nacktmull und sie hat ein Paket für dich.

Direktlieferungen in der Zone sind teuer, aber das Gewehr in dem Paket ist noch teurer. Wer auch immer diese Tochter ist, sie hat sich außerhalb der Zone definitiv ein besseres Leben aufgebaut, als sie es in der Hütte am verstrahlten See hätte haben können.

Nehmt die Waffenkarte „Prototyp X-17“ aus der Missionsschachtel **C3** und legt sie in euer Lager

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

206.

Die Last des Gewissens

Du informierst die Tochter des Izloms über sein jüngst besiegeltes Schicksal, wieder als Laborratte von Valentine zu enden. Deinen Beitrag dazu, wie die Dinge gelaufen sind, erwähnst du natürlich nicht. Du willst schließlich bezahlt werden, oder?

„Ich verstehe“, antwortet sie.

„Danke, dass Sie es mir gesagt haben. Ich kümmere mich um alles Weitere.“

Auf den ersten Blick eine ruhige, gefasste Antwort. Aber als die Nachricht ankommt, scheint der Bildschirm deines PDAs eine Sekunde lang wie Flammen zu lodern. Du schüttelst den Kopf und die Vision verschwindet. Du weißt, sich darüber den Kopf zu zerbrechen ist absurd, aber hoffentlich erfährt sie nie, dass du den Befehl gegeben hast, den Mutanten lebendig zu fangen.

Eine Belohnung von der Tochter des Izloms und eine von seiner Peinigerin … Deine Brieftasche ist jetzt ganz schön schwer, was? Aber wie sieht es mit deinem Gewissen aus, Stalker?

Nehmt 5000 ₹ und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Aktualisiert eure Zonenkarte mit dem Aufkleber **47** „Rache, heiß serviert“.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

Handlungsbuch

200.

Als du die 100-Rad-Bar betrittst, kommen zwei Eierköpfe zielstrebig auf dich zu.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Forschungsassistenz“ habt:

„Wieder einmal haben Sie uns geholfen, Stalker! Sie haben ein wirklich besonderes Exemplar freigelassen, das wir jetzt beobachten können! Sie würden nicht glauben, wie dieser Mutant sich an sein neues Habitat anpasst … Aber lassen Sie uns Ihnen angemessen danken.“

Nehmt die Monturkarte „Ökologen-Panzerung“ aus der Missionsschachtel **C3** und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

Falls nicht:

Sie bemerken, dass du den Izlom „freigelassen“ hast. Die Ökologen freuen sich über die Gelegenheit, dieses einzigartige Geschöpf in einem natürlichen Habitat zu beobachten, und machen dir zur Belohnung ein einmaliges Angebot: den Prototyp einer brandneuen Panzerung – zu einem unglaublich niedrigen Preis, wenn du jetzt zuschlägst.

„Das ist quasi eine Spende. Eine Spende für die weitere Forschung und deren vielversprechende Ergebnisse.“

Nehmt die Monturkarte „Ökologen-Panzerung“ aus der Missionsschachtel **C3**. Ihr dürft Kupons und Ausrüstungskarten im Wert von insgesamt 10.000 ₹ ablegen und die Karte in euer Lager legen. Falls ihr euch dagegen entscheidet, fügt die Karte zum Monturdeck hinzu.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

201.

Hyänes Versteck

Hyäne hat dich einmal hierhergeführt. Es ist ein unauffälliger alter Jagdstand mit einer morschen Leiter, die keiner hinaufsteigen würde, der nicht genau weiß, auf welche Sprossen er treten kann … Du steigst hinauf. Dein Geld ist natürlich woanders versteckt, aber die Vorräte, die du findest, dürften dich über diese Enttäuschung hinwegtrösten.

Nehmt euch 5 Gegenstandskarten mit **Nahrungsmitteln** und 1 Magazin jedes Typs und legt sie in euer Lager.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

202.

Mobiles Labor

Wie gewöhnlich betrittst du das Forschungslager mit gemischten Gefühlen. Du wusstest nie so recht, was du von diesen Schlaumeiern halten sollst. Einerseits reden sie lieber, anstatt gleich zu schießen – im Gegensatz zu anderen, die sich in der Zone herumtreiben. Und sie denken mehr als einmal im Monat daran, ein Bad zu nehmen. Andererseits sind sie verantwortlich oder zumindest voller Bewunderung für die grauenhaftesten Dinge, die du in der Zone gesehen hast.

„Hier ist das Paket für Miss Valentine“, sagt der Quartiermeister des Lagers und reicht dir ein ordentlich zusammengeschnürtes Paket. Er riecht nach Chlor und Zigaretten. „Äh … Verzeihung, aber die Verbrennungen an Ihren Händen – wie alt sind die? Wir erforschen gerade mögliche regenerative Eigenschaften des Speichels von Blutsaugern und …“

„Verschwinden Sie“, knurrst du, als du ihm das Paket aus den Händen reißt. Ja, die Eierköpfe sind gar nicht so übel.

Ihr habt das von Valentine angeforderte Paket erhalten.

Markiert diesen Standort als nicht verfügbar.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.